



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El proyecto de negocios para el aprendizaje de Economía

Autor/es

MARÍA JIMÉNEZ MARTÍNEZ

Director/es

ESPERANZA AZCONA CIRIZA

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario en Profesorado, especialidad Economía

Departamento

ECONOMÍA Y EMPRESA

Curso académico

2019-20



El proyecto de negocios para el aprendizaje de Economía, de MARÍA JIMÉNEZ MARTÍNEZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2020

© Universidad de La Rioja, 2020

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

Trabajo de Fin de Máster

El Proyecto de negocios para el aprendizaje de Economía

Autora

María Jiménez Martínez

Tutora: Esperanza Azcona Ciriza

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Economía (M01A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2019/2020

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
2.1 Objetivos generales	7
2.2 Objetivos específicos	7
3. EL MARCO TEORICO	9
3.1 Las teorías clásicas del aprendizaje.....	9
<i>3.1.1 El conductismo.....</i>	<i>9</i>
<i>3.1.2 El cognitivismo.....</i>	<i>10</i>
<i>3.1.3 El constructivismo.....</i>	<i>10</i>
3.2 Los nuevos enfoques del aprendizaje.....	13
<i>3.2.1 El método Montessori</i>	<i>13</i>
<i>3.2.2 Las inteligencias múltiples de Howard Gardner.....</i>	<i>13</i>
<i>3.2.3 Las funciones ejecutivas superiores</i>	<i>13</i>
<i>3.2.4 El juego en el aprendizaje.....</i>	<i>14</i>
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	15
4.1 El aprendizaje de la asignatura de Economía y sus dificultades..	15
4.2 Aprendizaje colaborativo.....	16
4.3 Aprendizaje por proyectos	17
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	21
5.1 Introducción y justificación del proyecto	21
5.2 Plan de trabajo del proyecto	22
<i>5.2.1 Fases de realización del proyecto</i>	<i>22</i>
<i>5.2.2 Tutorización.....</i>	<i>24</i>
<i>5.2.3 Guion y orientaciones para el desarrollo del proyecto.....</i>	<i>24</i>
5.3 Evaluación del proyecto	25

5.4	Temporalización del proyecto	32
5.5	Ejecución del proyecto	33
5.5.1	<i>Dificultades durante el desarrollo del proyecto</i>	34
5.6	Resultados obtenidos	36
6.	DISCUSION	39
7.	CONCLUSIONES	43
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
9.	ANEXOS	47
	Anexo I	47
	Anexo II	48

RESUMEN

El objetivo principal de este TFM (Trabajo Fin de Máster) se centra en lograr que los alumnos de 1º de Bachillerato de la asignatura de Economía elaboren un informe con la creación de un proyecto de negocio de manera grupal. Se basa en la metodología de trabajo Aprendizaje basado en proyectos (ABP), que les permitirá poner en práctica todos los conocimientos adquiridos, a la vez que los integran en un proyecto real, incentivando la motivación, la capacidad de análisis y síntesis, el espíritu crítico y la creatividad. Esto les acercará al mundo empresarial que les rodea, proporcionándoles una visión globalizada de la Economía.

Palabras clave: Aprendizaje basado en proyectos, Proyecto de innovación educativa, Economía.

ABSTRACT

The main purpose of this thesis is to guide the 1th grade economics students, working in groups, through the development of a report about a business project. It is based on project-based learning (Known by the Spanish acronym, ABP) that allows students to put the acquired knowledge into practice while carrying out a real project. It stimulates analysis, synthesis and critical thinking and, at the same time, it helps to motivate students and promote creative thinking. This project will give them global comprehension of economics, bringing the business sector closer to them.

Keywords: Project based learning, Educational innovation projet, Economics.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo Fin de Máster aborda las experiencias, reflexiones, teorías, ideas y proyectos que describen una motivación intrínseca por la Educación, en especial en el área de Economía.

Este Máster tiene como objetivo formar a docentes de secundaria y formación profesional, proporcionando una formación tanto teórica como práctica. Ejercer la labor como docente no es una tarea fácil, requiere de una alta motivación y pasión por la Educación, además de necesitar conocimientos de psicología, pedagogía, filosofía y otras ciencias del pensamiento, así como los propios conocimientos de Economía.

Tras la realización de las prácticas curriculares en el centro educativo pude tener constancia cómo el proceso de enseñanza y la metodología utilizada por el docente influyen en el aprendizaje del alumno. Tras varias sesiones de clase pude comprobar cómo la mayoría de alumnos adquieren conocimientos de manera memorística, que con el paso del tiempo olvidan ya que no se trata de un aprendizaje significativo, sino una forma de aprobar la asignatura de Economía. Gran parte de los alumnos se encuentran inmersos en un sistema educativo donde el objetivo es superar una serie de pruebas escritas que les permitan avanzar de curso, obligando a los alumnos a usar su memoria y obtener unos conocimientos que con el paso del tiempo serán olvidados.

Este trabajo busca incorporar al currículo de Bachillerato una alternativa práctica para fomentar el aprendizaje activo. Buscar un enfoque diferente que haga las clases atractivas, y que despierte el interés y la motivación de los alumnos, fundamentado en un enfoque constructivista sobre el que se asienta el proyecto. El enfoque de nuestra propuesta queda reflejado en la siguiente cita:

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

Benjamín Franklin

El presente documento se estructura en 3 partes interrelacionadas entre sí, siendo estas:

Marco teórico

En esta primera parte, se pone de manifiesto los procesos de Enseñanza-Aprendizaje y se describen algunas de las teorías del aprendizaje que avalan las ventajas del aprendizaje por proyectos.

Estado de la cuestión

Se abordan las diferentes metodologías en el ámbito educativo y la metodología en la que basamos el presente proyecto de innovación.

Proyecto de innovación educativa

Se describe un proyecto de innovación educativa consistente en la realización de proyecto de empresa/negocio local por parte de los alumnos del IES Práxedes Mateo Sagasta, aplicando los contenidos impartidos en la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato.

2. OBJETIVOS

El presente proyecto de innovación educativa está ligado a la práctica docente y persigue la consecución de varios objetivos, generales y específicos con objeto de lograr un aprendizaje significativo y duradero. A continuación, se exponen los objetivos a conseguir con el proyecto.

2.1 Objetivos generales

- Incrementar la motivación de los alumnos por la Economía
- Saber utilizar distintas fuentes de información fehacientes en materia económica
- Adquirir y consolidar conocimientos a través de la búsqueda de información
- Trabajar en el desarrollo de las competencias requeridas de los alumnos en la etapa educativa
- Aprender los contenidos de la asignatura de forma práctica
- Transmitir la utilidad de los contenidos teóricos aprendidos en clase a la realidad del día a día
- Desarrollar un aprendizaje cooperativo entre el alumnado, que promueva la libre expresión, la colaboración y el respeto por distintas corrientes de opinión
- Aumentar la confianza, el autoconcepto y la autoestima de los alumnos, mediante la manifestación de las motivaciones y valoraciones personales de los alumnos en el proyecto
- Invitar al alumno a explorar la realidad económica trabajando más allá del ámbito académico, promoviendo una interacción del alumnado con las empresas, agentes económicos y sociedad de su entorno más próximo
- Evitar la visión inconexa de los diferentes temas de la materia

2.2 Objetivos específicos

- Mejorar las habilidades sociales y las relaciones interpersonales entre los alumnos promoviendo el sentido de pertenencia de grupo
- Desarrollar la capacidad crítica, de síntesis y de expresión oral de los alumnos
- Fomentar la creatividad, iniciativa y espíritu emprendedor en cada uno de los procesos necesarios para llevar a cabo el plan de negocio
- Evaluar los factores externos que pueden condicionar la actividad empresarial
- Buscar a través de la propia experiencia que los alumnos conozcan los beneficios y dificultades que entraña la creación de un negocio
- Potenciar las presentaciones de trabajos y mejorar las exposiciones orales

3. EL MARCO TEORICO

El sistema educativo ha debido adaptarse en tiempo récord a un entorno cambiante. Nos encontramos en una sociedad globalizada, con un marco político muy dinámico y un entorno impredecible. Una de nuestras principales labores como docentes es formar alumnos competentes, capaces de adaptarse y aprender de forma continua.

Educación para obtener un desarrollo integral del individuo supone trabajar en varios planos, más allá del académico, y considerando tanto factores intrínsecos como personales del alumno. Son varios los autores que apostaban por una educación integral y personalizada, con perspectivas y culturas muy diversas, como Jean Piaget, Lev Vygotsky, Noam Chomsky o María Montessori.

3.1 Las teorías clásicas del aprendizaje

En este apartado, se describen las bases teóricas del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de las diferentes teorías del aprendizaje. Existen multitud de formas de aprender que se han ido desarrollando y adaptando a lo largo de los tiempos. Existen diferentes teorías del aprendizaje, entre las que encontramos las teorías conductistas, las teorías cognitivistas y las teorías constructivistas.

3.1.1 El conductismo

Los conductistas conciben el aprendizaje como un proceso de formación de conexiones entre estímulos y respuestas. Existen dos principales enfoques de las teorías del aprendizaje conductual que son el condicionamiento clásico y el condicionamiento operantes o instrumental. En la teoría del condicionamiento clásico su mayor exponente fue el filósofo Ivan Pavlov que explicaba el aprendizaje como un proceso que *“consiste en aprender una respuesta condicionada que involucra la construcción de una asociación entre un estímulo condicionado y un estímulo incondicionado. Al utilizarlos juntos, el estímulo condicionado*

que de manera natural era neutro, adopta las propiedades del estímulo no condicionado.” (Rodríguez, C. Álvarez, D., Bernardo, A., 2011). Uno de los padres de la teoría del condicionamiento operante fue Skinner que nos habla de que la conducta de las personas puede eliminarse o repetirse en función del refuerzo tanto negativo como positivo.

Podemos resumir las características del conductismo de la siguiente manera (Leiva, 2005):

- Se aprende asociando estímulos con respuestas
- El aprendizaje está en función del entorno
- El aprendizaje no es duradero, necesita ser reforzado
- El aprendizaje es memorístico, repetitivo y mecánico y responde a estímulos

3.1.2 El cognitivismo

Los cognitivistas se ocupan de cómo funciona la mente en la adquisición y elaboración de la información y como la procesa, desde su entrada hasta su salida. Les interesa saber no sólo cuándo se produce un aprendizaje, en qué condiciones, sino sobre todo cual es el proceso que los produce.

Dentro de las teorías cognitivistas se encuentran la teoría del procesamiento de la información. Las fases que se plantean dentro de la teoría del aprendizaje e instrucción de R. M. Gagné son 8, siendo estas: la fase de motivación, la fase de aprehensión, la fase de adquisición, la fase de retención, la fase de recuerdo, la fase de generalización, la fase de ejecución y la fase de retroalimentación.

3.1.3 El constructivismo

“El constructivismo se enfoca en la preparación del que aprende para resolver problemas en condiciones ambiguas” (Schuman, 1996).

Se trata de una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática. Dentro de las teorías constructivistas, encontramos autores como Piaget, Ausubel, Vygotsky y Bruner entre otros.

Piaget explica cómo los sujetos construyen su conocimiento al interactuar con el medio. Mientras un alumno desarrolla su vida con los distintos elementos del medio como personas, animales u objetos, de manera simultánea va modificando sus esquemas cognitivos. En ese proceso de interacción, se producen 2 procesos al mismo tiempo, como son la asimilación (de nuevas experiencias) y acomodación (modificación de esquemas actuales para dar cabida a un nuevo conocimiento que da sentido al desequilibrio producido por la nueva experiencia).

Ausubel con su teoría del aprendizaje significativo consideraba como condición necesaria para el aprendizaje una actitud favorable o positiva, es decir que la persona a la que queremos enseñar disponga de una inteligencia y de un estado cognitivo receptivo para el aprendizaje.

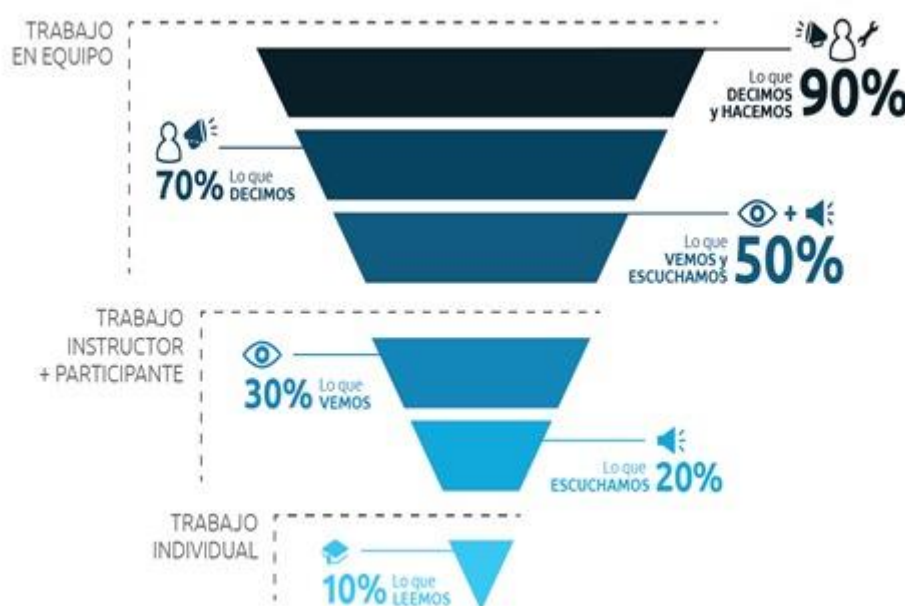
Vygotsky, a través de su teoría sobre la zona de desarrollo próximo señala como el profesor debe actuar en el espacio que existe entre la zona de desarrollo real o conocimiento que tiene el alumno, y el potencial o lo que se espera que se desarrolle (zona de desarrollo próximo). Siendo en este caso la zona de desarrollo próximo donde debe actuar el profesor. A través de esta intervención se consigue el aprendizaje.

Bruner asociado al aprendizaje por descubrimiento, revela que el procedimiento de actuación del profesor deber guiar al alumno para que comprenda desde lo particular hasta lo general, es decir el profesor deber simplificar los contenidos a través de representaciones de carácter simbólico, activo o icónico. El alumno debe ir más allá de la información

facilitada, debe utilizar las funciones superiores para alcanzar ese nuevo aprendizaje.

Edgar Dale, pedagogo estadounidense, realizó a finales de los años 60 un modelo denominado “cono del aprendizaje” para explicar cuáles son los métodos más y menos efectivos para el aprendizaje. Este modelo representa en una pirámide en la que los pisos corresponden a diversos métodos de aprendizaje, y según los resultados del estudio, en la base se encuentran los más eficaces y participativos y en la cúspide los menos eficaces y abstractos. El triángulo de aprendizaje de Edgar Dale establece que se asimila el 90% de los que se hace, el 70% de lo que se dice frente al 10% de lo que se lee. Bajo esta premisa, es necesario que los alumnos asuman un papel activo en su proceso de aprendizaje.

Figura 1. Pirámide invertida de Edgar Dale



Fuente: Wormholeit

El éxito de utilizar una metodología de trabajo en equipo se materializa en un mayor grado de comprensión de la materia y de las aplicaciones reales de esta, así como la adquisición de destrezas transversales como

el desarrollo del pensamiento crítico, capacidad de trabajo en equipo, redacción de informes técnicos y evaluación justificada de los mismos.

3.2 Los nuevos enfoques del aprendizaje

3.2.1 El método Montessori

María Montessori, médica y pedagoga introdujo conceptos educativos que abogaban por la educación personalizada. Este método hace hincapié en el desarrollo libre de los alumnos con el fin de mejorar sus capacidades gracias al desarrollo integral, que aspira al crecimiento físico, intelectual y espiritual de alumno a través de la cooperación con el adulto. Se inclina hacia un método de autoaprendizaje del alumno. Las ideas de Montessori han sido compartidas por más de 20.000 escuelas en el mundo.

3.2.2 Las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Este autor nos relata como todas las personas disponemos de varias inteligencias y todas válidas para el desarrollo personal. En su teoría, identifica hasta 8 modos de inteligencia: Verbal-lingüística, lógico-matemática, musical, intrapersonal, interpersonal, naturalista, corporal-kinestésica y visual-espacial. En cuanto a la educación debemos considerar que estos distintos modos de inteligencia ayudan al desarrollo de las potencialidades individuales y aplicadas adecuadamente hacen que todos los individuos alcancen el máximo desarrollo de su potencial. Como consecuencia de estas distintas inteligencias, cada alumno obtiene un aprendizaje más eficiente a través de técnicas relacionadas con sus inteligencias más desarrolladas.

3.2.3 Las funciones ejecutivas superiores

A través del uso del lenguaje y de la interacción social se va formando el desarrollo del individuo. La inteligencia ejecutiva está formada por componentes como la iniciativa, la resiliencia, la voluntad y la memorización, de un conjunto de procesos superiores que los individuos realizan de manera consciente y que dirigen su conducta. Para activar estos procesos ejecutivos superiores se requiere de otros subsistemas

inconscientes del individuo como son el conocimiento, el movimiento y las emociones. En la etapa adolescente son muy importantes las emociones y la motivación. Los docentes deberán ser capaces de orientar sus acciones sobre alguno de los sistemas (cognitivo, motor o afectivo) con el fin de conseguir que los alumnos muestren un mayor interés y esfuerzo por la asignatura, en definitiva, que estén motivados y quieran aprender. Es el docente quien debe tratar de trabajar también la parte de la inteligencia no consciente del alumno para que mejore su aprendizaje.

3.2.4 El juego en el aprendizaje

Debemos contemplar la importancia del juego en el aprendizaje. El juego forma parte de la naturaleza humana y de la motivación intrínseca por el aprendizaje. El autor Wagner, 2012 hizo una reflexión sobre las tareas que los docentes encargan a sus alumnos, haciendo hincapié en los deberes que se les envían para casa y el tiempo que quitamos para el juego a los mismo. Hay que tener en cuenta que el tiempo libre es una condición necesaria para que el adolescente pueda jugar. En las sesiones de clase podemos aplicar varias dinámicas de juegos que capten la atención de nuestros alumnos, como por ejemplo pequeñas competiciones, cadenas de preguntas entre otros.

Una vez analizadas las diferentes teorías del aprendizaje y los nuevos enfoques del aprendizaje, cabe destacar la importancia de tener en cuenta las últimas investigaciones realizadas sobre cómo se aprende y aplicarlas en la enseñanza.

Lo que se pretende es que el alumno sea capaz de construir nuevos conocimientos a partir de los ya adquiridos, dotando de significado a las nuevas informaciones. Los alumnos parten de unas ideas y a través de la búsqueda e indagación deben construir su propio aprendizaje. En definitiva, la enseñanza debe favorecer el cambio conceptual y promover el aprendizaje significativo.

Este trabajo busca que, tras las explicaciones teóricas del profesor a lo largo del curso, los alumnos sean capaces de buscar, indagar y construir

nuevos conocimientos, siempre guiados por el docente para cumplir el objetivo deseado.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para la realización de este proyecto en primer lugar cabe destacar las principales dificultades se encuentran en el proceso del aprendizaje de Economía y las diferentes metodologías que podemos emplear. En este proyecto de innovación educativa se requiere tanto del aprendizaje por proyectos como del aprendizaje cooperativo.

4.1 El aprendizaje de la asignatura de Economía y sus dificultades

El aprendizaje de la disciplina económica no es una tarea fácil. Existen una serie de obstáculos tanto para los docentes encargados de la materia como para los estudiantes.

Travé (1997) pone de manifiesto como uno de los obstáculos que nos encontramos en el ámbito académico es la percepción de que el aprendizaje de las cuestiones económicas puede desarrollarse a través del sentido común, y que en contadas ocasiones este aprendizaje informal contribuye a formar una cultura económica pobre para los futuros jóvenes que deben enfrentarse al mundo que les rodea. Siendo el aprendizaje guiado por un educador especializado primordial que permitirá comprender íntegramente la dimensión de la Economía.

En cuanto a la perspectiva de los alumnos, Delval (1987) identifica tres principales dificultades que se presentan a la hora de aprender los conceptos económicos siendo estas:

- En primer lugar, el desconocimiento de los alumnos de la realidad económica. La construcción del conocimiento económico por parte de los alumnos se basa en la mera información que obtienen a

través de experiencias anecdóticas y por los miembros de su unidad familiar, siendo insuficiente.

- En segundo lugar, la dificultad de acotar el conocimiento económico adecuado para una determinada etapa educativa, ya que la Economía es una materia pluridisciplinar que también afecta a otras asignaturas como por ejemplo Historia.
- Por último, la dificultad que presenta seleccionar contenidos, ya que muchas veces no se comprueba su validez práctica.

En definitiva, para los alumnos de la asignatura de Economía existe un elevado nivel de dificultad derivado muchas veces del alto ritmo de aprendizaje, por ejemplo, durante la etapa de Bachillerato por la presencia de la EBAU, la introducción de términos económicos desconocidos por parte del alumnado, y a la metodología tradicional usada por los docentes y basada en métodos expositivos, para la posterior memorización por parte de los alumnos dificultando la interiorización de los conceptos.

Por otro lado, nos encontramos en un país en el que los cambios en Educación están a la orden del día, la normativa educativa se adapta progresivamente a la evolución social y tecnológica, y a consecuencia de ellos también deberán hacerlo los docentes. Una de las técnicas metodológicas que deberán implantar será la integración de esos medios digitales a la enseñanza, con el fin de influir en la actitud y comportamiento de los estudiantes, además de captar su atención y mejorar la motivación. Además, los docentes también deberán tener en cuenta el desarrollo y las dificultades de sus alumnos para lograr un aprendizaje significativo de Economía.

4.2 Aprendizaje colaborativo

Pujolás (2011) define aprendizaje cooperativo como una manera de estructurar las distintas actividades formativas de las diferentes áreas del currículo. Propicia la interacción entre los participantes y el entorno del trabajo

en equipo, además de la interacción entre el profesorado y los alumnos, así como en el trabajo individual.

El autor Díaz- Aguado, M. J. (2004) explica que el aprendizaje cooperativo influye en el papel del docente, dado que es este quién debe adaptar las actividades que por sí mismas pueden mejorar su interacción con los alumnos.

Debemos tener presente el papel de la autorregulación de los alumnos, jugando los docentes un papel primordial. Son los profesores quienes deben orientar el proceso del aprendizaje colaborativo a la consecución de los objetivos.

4.3 Aprendizaje por proyectos

El aprendizaje basado en proyectos se trata de una herramienta eficaz para la adquisición de conocimientos y competencias que deben desarrollar los alumnos. Se centra en los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje, basado en la investigación, integrando la teoría y la práctica, aplicando los conocimientos y habilidades para desarrollar el proyecto que se exige.

Esta metodología requiere que los alumnos sean activos y responsables de su propio aprendizaje, así como de la adquisición de un aprendizaje autodirigido.

Bradley-Levine, J. y Mosier, G. (2014) definen aprendizaje basado en proyectos (ABP) como una metodología docente centrada en los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje, basado en la investigación y que ha sido utilizada con éxito tanto en educación primaria, secundaria y bachillerato a lo largo de los tiempos.

La figura 2, Larmer y Mergendoller (2010), sintetiza el contenido que debe tener el aprendizaje basado en proyectos, a partir de ahora ABP, para que los alumnos adquieran las competencias relacionadas con el aprendizaje.

- *Audiencia Pública:* se requiere presentar ante el resto de compañeros los resultados de su trabajo, usando diferentes formatos de presentación como Prezi, PowerPoint, Visual thinking, etc. De este modo, además de comentar su trabajo, poniendo en relieve las limitaciones encontradas, también adquieren la capacidad de oratoria ante público.
- *Voz y voto:* se trata de vincular su preparación hacia su futuro, tanto profesional, como de continuar formándose. El estudiante debe ser capaz de responder a las preguntas que surjan durante su intervención, así como de expresarlo desde su punto de vista.
- *Cuestiones dirigidas:* pretende dar solución a una problemática real, preparando de este modo al estudiante a situaciones complejas y cambiantes que se darán en su futuro.
- *Revisión y reflexión:* ABP busca un método enfocado en el feedback, es decir, el estudiante podrá cometer errores que más tarde deberá revisar y hallar su solución. Esta dinámica crea situaciones de reflexión sobre su forma de trabajar, encontrando en la crítica entre compañeros, la forma de mejorar sus proyectos.
- *Necesidad de saber:* en el ABP, el docente será capaz de despertar interés en el estudiante por descubrir y desarrollar nuevos proyectos realistas.
- *Indagar en profundidad:* para conseguir un ABP que despierte el interés en el alumno, debemos centrarnos en proyectos realistas. Que disten de la simple búsqueda de información a través de la literatura o portales de internet. La metodología ABP comenzará por dar respuesta a las propias preguntas que le surgirán al alumno, seguido por la búsqueda de los métodos para resolver esas dudas, probando y hallando respuestas.

Figura 2. Contenido del aprendizaje basado en proyectos



Fuente: Larmer y Mergendoller (2010)

La realización de los trabajos por proyectos surge de la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje a consecuencia de las reformas en el sistema educativo. Para lograr estos cambios se necesitaba analizar y generar cambios en las practicas que se realizaban en las escuelas tradicionales. (Hernández y Ventura, 2008).

Gracias al trabajo por proyectos se afianzan las capacidades de los alumnos al adquirir habilidades para afrontar las diferentes situaciones del día a día. Los alumnos aprenden realizando actividades que les motivan y están basadas en sus intereses, favoreciendo el aprendizaje significativo. Con este método de trabajo, tanto docentes como alumnos adquieren nuevos conocimientos y favorece el aprendizaje de los demás, porque todos ellos adquieren información y la aportan al resto a través de la cooperación.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

5.1 Introducción y justificación del proyecto

Gran parte del alumnado de la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato tienen en este curso el primer contacto con la realidad económica. A lo largo del desarrollo de la asignatura adquieren conocimientos sobre la empresa y sus funciones, términos macroeconómicos, y otros términos como coste de oportunidad, umbral de rentabilidad entre otros. Además de aprender diferentes términos económicos, la labor como docentes también es transmitir valores y motivarlos para que se interesen por la materia.

Los alumnos deben desarrollar habilidades para la búsqueda de información fiable de manera autónoma, además de reflexionar y ser críticos con la información extraída, en definitiva, desarrollar el espíritu crítico.

Por otro lado, es necesario el desarrollo integral del alumno que supone partir de una visión holística del alumno, donde se debe tener en cuenta su actitud, motivaciones, aptitud y habilidades. Para conseguir este aprendizaje significativo se requiere trabajar con una metodología de enseñanza-aprendizaje abierta, con la búsqueda de alternativas divergentes. El clima del aula debe favorecer el aporte de ideas creativas, con plena libertad de pensamientos y un alto interés del alumnado.

La propuesta de innovación está orientada para los alumnos de 1º de Bachillerato, donde se espera que estos consigan desarrollar habilidades de forma autónoma, utilizando las diversas fuentes de información que tienen a su alcance, además de realizar este proyecto de manera que sean los alumnos quienes puedan aplicar los temas del Currículo de Economía que han ido adquiriendo a lo largo del curso escolar de manera práctica y real. Cabe señalar que este proyecto de innovación se ha llevado a la práctica, por lo que incluiremos datos extraídos de la experiencia propia.

Los alumnos deberán organizarse por grupos de 4 personas (elegidos por ellos mismos) y trabajar sobre el proyecto que versará sobre la creación de un negocio. Para el desarrollo del proyecto, los alumnos deberán seguir las normas, indicaciones y estructura básica del trabajo que les entregara el docente. Los

alumnos dispondrán de un mes para la realización del proyecto. Todos los aspectos serán evaluados con unos criterios de calificación que serán recogidos a través de las rubricas que se detallan a lo largo del documento en el apartado 5.3 criterios de evaluación.

Tras la entrega del documento que recoja el proyecto de negocio, los alumnos deberán preparar una exposición que se realizará durante las sesiones de clase, en la que pondrán en común los aspectos más significativos de cada proyecto, donde cada grupo será valorado por su intervención. Se espera, que este proyecto no solo sea un mero trabajo de investigación, sino que resulte una experiencia de aprendizaje motivadora y fomente el trabajo cooperativo.

5.2 Plan de trabajo del proyecto

Para la realización de este proyecto, los alumnos se dividirán de manera grupal de forma voluntaria, siempre y cuando la clase tenga cierta homogeneidad de nivel. Serán los alumnos los encargados de hacer un proyecto de negocio a nivel local.

5.2.1 Fases de realización del proyecto

Con el fin de dotar al proyecto de continuidad, y que los alumnos no pospongan la realización del mismo para el último momento, deberán llevar a cabo una serie de fases y entregas al docente. De esta manera conseguiremos una evaluación continua y formativa del proyecto, además de poder corregir dudas o errores que surjan en la realización. El proyecto se divide en 4 fases que son:

1. Fase de creación de grupos y determinación de la actividad empresarial.

Al comienzo de la segunda evaluación de la asignatura de Economía, el docente será el encargado de explicar el proyecto a desarrollar en una de las sesiones de clase. Ese mismo día se formarán los grupos de entre 4/5 personas a elección de los alumnos siempre y cuando el nivel sea homogéneo. Gracias al trabajo grupal los alumnos podrán beneficiarse del conocimiento

de cada uno de los integrantes del grupo y a su vez incrementar el valor de las aportaciones. Una vez que se hayan configurado los grupos, el docente explicará detalladamente en que consiste el proyecto de creación de negocio local, explicando las pautas a seguir, los requisitos mínimos exigidos en el proyecto, las fechas de entregas y la evaluación del mismo.

Una vez seguidos estos dos pasos, los alumnos deberán aprender a desarrollar su propio conocimiento y trabajar de manera efectiva. Harán el reparto de roles, entre los que podemos encontrar al impulsor, investigador, creativo y coordinador entre otros. Deberán ir cambiando de rol a lo largo de la realización del trabajo propuesto. Además, los alumnos deberán determinar la actividad económica en la que basarán su proyecto. Deberán remitir un correo electrónico al profesor donde notifiquen los miembros del grupo, el nombre del mismo y la actividad económica que realizarán.

2. Fase de investigación

Una vez determinados los grupos, el profesor se encargará de proporcionar las instrucciones y el guion para la realización del trabajo. Será el docente quien indicara a los alumnos los diferentes recursos que podrán utilizar para la realización del trabajo. A medida que se vayan explicando los conceptos y las diferentes unidades didácticas, el profesor indicará cuales son relevantes y deberán incluir en el proyecto, además de los vistos la anterior evaluación, con el fin de conseguir llevar los conceptos teóricos explicados a la práctica.

Los alumnos por su parte deberán buscar información y seleccionar toda la que les sea útil para la realización del trabajo. También deberán aportar ideas innovadoras a su trabajo, buscando la diferenciación.

3. Fase de corrección y envío

Una vez tenga realizados todos los puntos a tratar del trabajo, y revisados en las tutorías que se establecen, deberán remitir por correo electrónico el documento Word o PDF al docente para la corrección del mismo. Se valorará positivamente la creatividad de la propuesta y la estructuración del trabajo.

4. Fase exposición de las propuestas

Una vez entregados los documentos, los alumnos deberán presentar su propuesta de proyecto en Power Point u otra herramienta similar su proyecto en el aula al resto de sus compañeros. Esta presentación se realizará las últimas semanas de la segunda evaluación. Las exposiciones serán evaluadas tanto por el docente, como por los alumnos (Evaluándose a ellos mismos y al resto de grupos).

5.2.2 Tutorización

Los alumnos dispondrán de una tutorización personalizada que, con carácter general, se realizará vía telemática a través del correo institucional. También podrán resolver las diferentes dudas o correcciones del proyecto al finalizar las sesiones de clase de manera presencial con el docente. Se recomienda al menos una revisión de la estructura del trabajo por parte del tutor antes de finalizar el proyecto.

5.2.3 Guion y orientaciones para el desarrollo del proyecto

Se valorará que el trabajo sea el resultado de una elaboración propia y creativa. El trabajo deberá contener como mínimo la siguiente estructura:

- Portada, que contenga título, nombre del equipo y de los autores del trabajo.
- Introducción, en la que se indican las razones que justifican el negocio local elegido, los objetivos que se pretenden conseguir y

los aspectos que serán tratados en los siguientes apartados, así como la metodología.

- Análisis o desarrollo del proyecto, será necesario indicar la relación existente del trabajo con la teoría aprendida durante las clases.
- Conclusiones, deberá concluir con una valoración final en la que se pongan de manifiesto las principales conclusiones derivadas de la realización del proyecto, además de las reflexiones personales.
- Bibliografía, en la que será necesario incluir las fuentes de información, e insertar las citas.

Además, para que no existan confusiones a la hora de redactar el trabajo, se incluyen una serie de normas:

- Utilizar letra Arial con un tamaño de 12 puntos.
- Márgenes (*Diseño de Página > Márgenes > Márgenes Personalizados*) Superior e inferior: 2 cm. Margen izquierdo: 3 cm. Margen derecho: 2 cm.
- Se entregará el documento en formato PDF o Word a través del correo institucional del centro. En el caso de aportaciones creativas u otros materiales generados en otros formatos, deberán entregarse personalmente al Departamento de Economía antes de la fecha de entrega final (en USB, links de descarga web...)
- Extensión recomendada: Se deberá hacer un ejercicio de síntesis, y se espera el contenido tenga una extensión máxima de 20 páginas (Incluida portada y bibliografía)

5.3 Evaluación del proyecto

Los criterios de evaluación que se van a aplicar en el proyecto quedan recogidos en la normativa estatal y autonómica, en el Decreto 21/2015, por el que se establece el currículo de Bachillerato y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja, coincidiendo con los que se recogen en la normativa estatal.

La evaluación del proyecto se realiza de manera continua y formativa. Entendemos por evaluación continua y formativa aquella que se realiza durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, de tal forma que se pueda valorar en todo momento como está realizándose el proceso y qué problemas surgen de la realización del mismo. Esta tarea permite que se puedan llevar a cabo diversas acciones con el fin de reorientar el proceso y solucionar las dificultades existentes de manera constante.

El proyecto será evaluado por el docente que imparte la asignatura poco a poco, mediante entregas periódicas y revisión en las tutorías, para conocer cómo va el desarrollo del mismo y evitar que los alumnos pospongan la realización del trabajo para el último momento. Además de la corrección de las entregas escritas, también formará parte de la evaluación la actitud de los alumnos y la participación en las clases.

La calificación del proyecto será numérica de 1 a 10 puntos evaluación del proyecto con dos decimales si es requerido. Los diferentes aspectos que se contemplan para la evaluación tanto de la parte del documento entregado, como de las exposiciones en las sesiones de clase vienen recogidos en las rubricas realizadas.

Los pesos de evaluación del proyecto van a ser los siguientes:

- Trabajo escrito: 60%
- Exposición oral del proyecto: 30%
- Participación y actitud: 10%

La evaluación se realizará tanto por parte del profesor como del resto de alumnos. El docente será el encargado de evaluar los diferentes grupos según las rubricas, que se centran en el aprendizaje y las habilidades de los propios alumnos. La evaluación será de manera general, es decir, todos los miembros del grupo obtendrán la misma nota (nota correspondiente al grupo), con el fin de que todos los alumnos tengan la misma implicación en el proyecto y conciban el esfuerzo de manera grupal para beneficiarse de la coordinación conjunta.

Los alumnos por su parte también tendrán que autoevaluarse, además de evaluar el trabajo que han realizado el resto de sus compañeros según crean conveniente. Esta evaluación quedará plasmada en una hoja que deberán entregar al docente al finalizar las exposiciones de los trabajos donde serán ellos mismo los que pongan la nota al grupo y la justifiquen. Esta evaluación no se realizará de manera grupal sino individual por parte de cada uno de los alumnos.

Por último, una vez obtenidas todas las calificaciones el profesor por su parte también deberá autoevaluarse con el fin de corregir errores que se hayan planteado durante el desarrollo del proyecto para de esta manera perfeccionar el proyecto en futuros cursos.

El peso total del proyecto en la calificación de la segunda evaluación de la asignatura de Economía, será del 50%. La duración estimada de realización es de un mes y contando con que la duración estimada de la segunda evaluación abarca aproximadamente 3 meses del calendario escolar. El 50% restante de la evaluación vendrá determinado por la programación didáctica de la asignatura.

Rubrica para la evaluación del proyecto en formato Word o PDF:

Conceptos evaluables/ Calificación	5	4	3	2	1
Redacción/ Claridad del documento	El documento está redactado de forma clara según las normas establecidas	El documento sigue la mayoría de las normas establecidas y se entiende con claridad	El documento está redactado generalmente bajo las normas establecidas, pero le falta claridad	Gran parte del documento no sigue las normas de redacción establecidas y no es suficientemente claro	El documento está redactado sin ningún uso de las normas establecidas y no se entiende bien lo que quiere decir
Ortografía y gramática	No existen errores de ortografía, gramática o puntuación	La gran mayoría del documento no contienen errores ortográficos	El documento contiene pequeñas faltas ortográficas	Existen gran parte de errores ortográficos	El documento contiene muchos errores gramaticales
Cantidad de información	Todos los apartados que se han pedido están descritos en el informe	Se han descrito todos los apartados del informe, pero encontramos algunos errores	El informe tiene redactados la gran mayoría de los apartados requeridos	Faltan varias partes de los apartados requeridos en el documento	No se han desarrollado la gran mayoría de los apartados requeridos
Calidad de la información	Todos los apartados del documento están relacionados y aportan ideas clave	El documento presenta contenidos bien planteados y expresados	El informe contiene gran parte de la información requerida desarrollada	Falta información en alguno de los apartados	La información del documento no concuerda con lo requerido

Organización	El informe está bien estructurado, siguiendo en esquema lógico	El informe está bien organizado, y la gran mayoría de sus apartados y subapartados también	El informe está organizado, pero existen partes que no lo están	Parte de los apartados y subapartados del informe no siguen una organización lógica	El informe no está bien organizado y tampoco sigue un esquema lógico
Referencias	El documento está completamente referenciado	La mayor parte del documento tiene referencias	El documento tiene referencias suficientes para saber de dónde se ha extraído la información	El trabajo apenas contiene referencias. Solo tiene 3 o 4 referencias en el documento	El documento no contiene ningún tipo de referencia
Trabajo en equipo	Todos los componentes del grupo han sido capaces de compenetrarse a la perfección	No han existido grandes problemas en la realización del trabajo en equipo	Ha habido problemas en la organización del equipo, pero al final el grupo ha sido capaz de sacar el trabajo adelante	El equipo no ha sabido compenetrarse lo suficiente y han terminado el documento de manera deficiente	El equipo ha sido incapaz de desarrollar el trabajo en equipo
Viabilidad del plan de empresa	Todos los datos son positivos y están cuadrados	Es viable pero algunos indicadores no son correctos	Es viable, pero hay fallos	No es viable por algunos errores o malos cálculos del grupo	No es viable, todos los cálculos están mal realizados

Fuente: Elaboración propia

Rubrica para la evaluación de la exposición del proyecto:

Conceptos evaluables/ Calificación	5	4	3	2	1
Claridad en la exposición	Los alumnos hablan despacio y claro durante la presentación. Se explica correctamente en proyecto	El proyecto se expresa de manera clara, pero con algún desajuste	Algunas partes de proyecto no se expresan de manera clara	La mayoría de partes del proyecto no se explican claramente o faltan partes. Los alumnos hablan rápido o demasiado lento	No se explica con claridad, los alumnos hablan muy rápido y no se comprende la exposición
Contenido y formato de la exposición	Los contenidos de la exposición están correctamente resumidos en la presentación. Presentación dinámica	En la exposición se tratan todos los contenidos a plantear. La presentación se hace en el formato estipulado	Los contenidos de la exposición son correctos, pero faltan algunos. El formato de presentación es simple	Falta gran parte de los contenidos a exponer. El formato de presentación es muy básico	Los contenidos expuestos no son acordes a contenidos los prefijados. El formato de presentación no se adecua a lo requerido
Expresión corporal	Excelente expresión corporal y postura a la hora de dirigirse al resto de la clase	Los alumnos tienen buena expresión corporal y postura adecuada	Los alumnos tienen una buena expresión y en ocasiones miran a sus compañeros	Los alumnos no tienen una adecuada postura y solo se dirigen a sus compañeros en contadas ocasiones	Los alumnos no mantienen una postura adecuada. No se dirigen a sus compañeros

Respuesta a las preguntas formuladas	Responde de manera clara y adecuada	Responde de manera clara, aunque tiene algún error de conocimiento	Responde algunas preguntas de manera clara y otras no	Solo responde claramente a alguna pregunta	No demuestra tener conocimiento sobre las preguntas que se le formulan
Adecuación al tiempo definido por exposición	La adecuación al tiempo de exposición es excelente	Se adecua en gran medida al tiempo estimado de exposición	Se extiende unos minutos en la exposición o viceversa	El tiempo de exposición no se ajusta en gran medida al requerido	No se ajusta a los tiempos de exposición marcados

Fuente: Elaboración propia

5.4 Temporalización del proyecto

El proyecto se enmarca durante la segunda evaluación del curso académico de 1º de Bachillerato en la asignatura de Economía. La duración del proyecto estimada es de un mes, pero será flexible en función de las unidades didácticas vistas a lo largo del curso escolar.

El motivo por el cual se ha realizado esta organización se basa en la búsqueda de una ordenación más constructivista. De esta forma, se trata de que la primera evaluación permita al alumnado establecer una base sólida con unos conceptos, habilidades y capacidades en las dimensiones del saber, saber hacer y saber ser que potencien sus capacidades para alcanzar con mayor grado de eficiencia y potencial los objetivos marcados para el resto de la asignatura. Utilizando lo aprendido en la primera evaluación para poder analizar la Economía como un conjunto y no como temas entre los cuales no encuentran vínculos o interrelaciones.

A continuación, mostramos una tabla en la que dividimos el proyecto en 4 semanas, para determinar los plazos y la duración de las fases del proyecto

Temporalización	Fase del proyecto	Actividad
Semana 1	Presentación	Creación de grupos
Semana 2	Indagación	Investigación y redacción
Semana 3	Tutorización	Envío y corrección
Semana 4	Evaluación	Exposiciones

En función del número de alumnos matriculados en el curso escolar en la asignatura de Economía se formarán los grupos. Podemos

encontrarnos en la situación de un amplio número de grupos, y que las exposiciones tengan que realizarse en más de una semana.

5.5 Ejecución del proyecto

Una vez expuesto el proyecto a desarrollar, con sus fechas determinadas, metodología y evaluación cabe destacar que dicho proyecto se puso en práctica durante el curso académico 2019-2020. Concretamente en el IES Práxedes Mateos Sagasta, en la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato, durante la segunda evaluación.

En la mayoría de las sesiones de la asignatura, donde se puso en práctica el proyecto, el método enseñanza- aprendizaje que se utilizaba eran las clases magistrales, además de prácticas individuales o realización de ejercicios matemáticos. Durante el curso habían tratado conceptos específicos de la empresa y sus funciones, con las que pudieron poner en práctica los conocimientos adquiridos para el desarrollo del trabajo grupal.

En primer lugar, en una de las sesiones de clase se explicó la tarea que debían realizar y se formaron los grupos. Contábamos con un total 29 alumnos que formaron 7 grupos de trabajo para desarrollar los proyectos. Un miembro de cada grupo fue el encargado de enviar un email al responsable de la asignatura con el nombre del grupo y los miembros que lo componían. En el ANEXO I se encuentran las instrucciones detalladas que se les entregó a los alumnos para la realización de proyecto.

Una vez formados los grupos y entregadas las instrucciones, los alumnos comenzaron a realizar los informes, los últimos 8 minutos de las sesiones de clase se dejaban para resolver las diferentes dudas que hubiesen ido surgiendo de la realización del proyecto. Una vez finalizadas las tres semanas de plazo, remitieron los proyectos vía email. Además

del proyecto, también debían incluir en el correo la presentación que utilizarían en las exposiciones.

Por último, a las exposiciones acudimos tres profesores para valorar los proyectos realizados. Una vez acabadas las exposiciones de todos los grupos, los alumnos entregaron un pequeño informe de autoevaluación y las calificaciones que adjudicaron a los otros grupos de clase.

5.5.1 Dificultades durante el desarrollo del proyecto

Durante la implementación del proyecto en el aula fueron surgiendo algunos inconvenientes. El primero de todos tuvo lugar en el envío del email para comunicar los grupos y el nombre del mismo por parte de los alumnos. Algunos de los alumnos no tomaron en serio las fechas de envío, y por lo tanto no comunicaron la creación de los grupos al docente. Dicho error se subsanó recordando a los alumnos la importancia de cumplir con los plazos marcados en el proyecto para la buena gestión y realización del mismo por parte de todos. No obstante, este inconveniente sirvió de aviso para la entrega del proyecto final, donde se advirtió a los alumnos claramente sobre la fecha y hora límite. Finalmente, todos los alumnos enviaron su proyecto en tiempo y forma establecidos.

Por otro lado, durante el proceso de redacción de los documentos por parte de los alumnos y tras revisarlo en las tutorías correspondientes se detectó que a varios alumnos les resulta especialmente difícil diferenciar una opinión de una información. Esto quedaba latente en la justificación del proyecto donde en ocasiones, los alumnos copian literalmente opiniones o juicios que formula un autor, mientras que no saben expresar con sus propias palabras qué quiere decir. Esto es un problema latente en las aulas, que es visible no sólo a la hora de realizar este proyecto, sino en términos generales a la hora de expresar una valoración u opinión respecto a un tema determinado. Es necesario, por tanto, que los alumnos desarrollen competencias como el espíritu crítico y el

autoconocimiento de una manera de manera más profunda en los temas que resulten de su interés. La capacidad de argumentación o persuasión de los alumnos, depende, en gran modo, de su capacidad de análisis, atención y empatía.

Otro de los aspectos negativos con el que nos encontramos en el desarrollo del proyecto se debe al reparto de las tareas por parte de los equipos de trabajo, en algunas ocasiones cada participante del grupo trabajaba de manera aislada no cumpliendo uno de los objetivos principales como es el trabajo cooperativo. En algunos trabajos, se apreciaba cómo los diferentes párrafos del mismo informe estaban redactados de manera muy diferentes, además algunas de las conclusiones extraídas de los proyectos no concordaban con el resto de los contenidos explicados en el informe. Por ello, fue necesario hacer hincapié en que el trabajo tiene que ser fruto de una puesta en común por parte de todos los miembros integrantes del equipo y no de la suma de 4 trabajos individuales aislados.

Por último, nos encontramos con el caso de un grupo formado por alumnos de diferente índole, en el cual la mitad de estos integrantes tenían un rendimiento académico bajo. Hubo apartados del proyecto que no se completaron en la entrega final del mismo. Quizás la falta de motivación y su inseguridad respecto a las tareas orientadas hacia un alumnado menos dependiente de campo, pudiera ser el origen de estos problemas. Por ello, es importante animar estos alumnos con más dificultades a que se involucren en la tarea y generarles una expectativa de confianza y seguridad en ellos para que desarrollen todo su potencial. Una buena estrategia puede ser enfocar la tarea más bien como algo novedoso y de interacción con el medio social, donde pueden expresar su opinión y sacar toda la creatividad que tienen dentro. Es decir, plantearlo más como una oportunidad donde, además de aprender sobre un tema de su interés, se pueden divertir y explorar facetas creativas y de espíritu emprendedor que no han proyectado antes.

5.6 Resultados obtenidos

Los grupos formados durante la realización de los proyectos estaban formados por cuatro alumnos, excepto uno de los grupos que estaba formado por 5 integrantes. La siguiente tabla muestra el total de los proyectos presentados.

Nombre del equipo	Actividad	Calificación
Milkshare Mabuda	Venta de batidos y cafetería	7,5
Vegan Grill	Restaurante vegano y tienda	9
sCATing	Pista de skate y tienda de ropa	6,2
Chocolatería LAMS	Chocolatería/ Cafetería	7
Arcade GGames	Local de máquinas recreativas bajo suscripción	6,8
Sueño Vegetariano	Restaurante especializado en tapas y ensaladas vegetarianas	8,3
Shoe Dog	Zapatillas customizadas	6,5

Los alumnos se centraron en la creación de negocios locales. La mayoría de los alumnos decidieron instalarse de manera ficticia en locales de Logroño para realizar su proyecto, estimando los diferentes costes. Fue sorprendente que uno de los equipos hasta grabó la conversación mantenida con una inmobiliaria para estimar los costes de alquiler del local.

Todos los grupos realizaron la imagen de su marca de manera creativa, unos más que otros. Las marcas de los grupos están incluidas en el Anexo II como muestra de las propuestas que se llevaron a cabo. Además de las conclusiones finales que los alumnos pudieron extraer a cerca del proyecto realizado, casi todos coincidían en lo mismo. No imaginaban los costes estimados reales que deberían tener para

comenzar con un negocio local, y mucho menos a qué precio tendrían que vender sus productos para poder tener beneficios. Suponían que crear un pequeño negocio no acarrearía tantos gastos.

También pudieron comprobar que todos los temas teóricos y conceptos que estaban estudiando a lo largo del curso podían ponerlo de manera práctica y ver la utilidad para el actual mundo que les rodea. En definitiva, además de alcanzar los diferentes objetivos propuestos, los alumnos aprenden a interpretar la economía y el aprendizaje.

6. DISCUSION

Este proyecto, se ha podido establecer de manera real en un aula de Economía de 1º de Bachillerato, pero se ha elaborado con el fin de poder implantarse en cualquier otro centro educativo de España y en cualquier nivel dentro de la asignatura de Economía. No obstante, el proyecto deberá adaptarse a las características del centro y del alumnado, y a la normativa vigente propia de cada Comunidad Autónoma donde se ponga en práctica.

Es importante tener en cuenta la valoración de los alumnos sobre este tipo de proyectos, para adecuar los temas de elección a sus preferencias y de esta manera poder mejorar los proyectos futuros. Gracias al desarrollo de este proyecto y al aprendizaje por proyectos podemos destacar algunas ventajas e inconvenientes que surgen de la puesta en práctica del mismo.

En este tipo de proyectos, los alumnos desarrollan habilidades académicas, pueden profundizar sus conocimientos en temas transversales y multidisciplinarios, aumentando así su base de conocimientos adquiridos. Por ejemplo, desarrollando temas sobre Economía también es necesario comprender términos básicos de Matemáticas (como es el caso de cálculo del punto muerto o umbral de rentabilidad).

Una de las ventajas que ofrece este proyecto es la mayor motivación del alumnado al verse involucrados en su propio trabajo. Eso a su vez permite que aumente el espíritu crítico de los alumnos dado que son estos los que deben enfrentarse a la realidad y aplicar los conocimientos teóricos aprendidos. Deben además poner en práctica sus capacidades de iniciativa, cooperación y responsabilidad.

También se fomenta la creatividad de los alumnos mediante la creación desde cero de un nuevo negocio. Son ellos mismos los que van a tener que crear su propio negocio buscando la originalidad del proyecto, desarrollando y planteando todos los ámbitos del mismo (imagen de marca, estimación de ventas, puntos de diferenciación con negocio similares, entre otros).

Una vez definido, es un proyecto de fácil aplicación en el aula, ya que no requiere de unas aplicaciones informáticas complejas ni para los alumnos ni para los profesores. La información que se necesita para el desarrollo del proyecto es de fácil acceso para todas las partes implicadas.

El mundo laboral y la realidad empresarial se sitúan al alcance de los estudiantes, al tener que actuar como si lo hiciesen en realidad, tomando decisiones y observando los resultados que los transportan a una realidad ficticia donde cada una de sus decisiones deberán ser analizada dado que tendrá consecuencias para el desarrollo del proyecto que están creando.

Esta metodología permite que los alumnos aprendan mediante la puesta en práctica, haciendo el proceso de enseñanza aprendizaje un acto más interesante y divertido. Otro aspecto es que el docente consigue escapar de la rutina y del estilo tradicional de enseñanza fomentando una nueva forma de transmitir y evaluar los conocimientos de sus alumnos.

En cuanto a los inconvenientes que pueden surgir del desarrollo del proyecto tenemos que se requiere un mayor esfuerzo por parte de los docentes, dado que debe tener un diseño claramente definido y requiere involucrar a los alumnos en su realización y que no se contemple como un simple trabajo.

La dificultad para los alumnos de tener que planificar y organizarse con el resto de sus compañeros para que todos participen de igual manera en el proyecto, y cumplir con las entregas en plazo y forma.

Las explicaciones por parte del docente tienen que ser muy claras, además de la manera de evaluar, puesto que es más compleja ya que se tiene que prestar atención a todos los detalles, tanto de manera individual como grupal, con el fin de resolver problemas que puedan surgir en el desarrollo.

A pesar de todo, los beneficios que nos aporta el desarrollo de este tipo de aprendizaje basado en proyectos son múltiples.

La aplicación de este proyecto permite implantar de manera simultánea conceptos, elementos y competencias transversales al alumnado. Además,

fomenta el uso de varias fuentes de información, participación en grupos de trabajo, planificación, autoevaluación y comunicación efectiva. Aumenta la eficiencia y productividad de los alumnos, creando sinergias y aprendizaje cooperativo.

Permite aumentar la motivación del alumnado ya que en este caso no son los docentes los que se dedican a explicar la teoría de manera tradicional, sino que se combina también con adquisición autónoma de conocimientos de los alumnos mediante la indagación y puesta en práctica. En definitiva, aprendizaje basado en la propia experiencia de los alumnos, tomando conciencia del mundo real que nos rodea.

Además, aumenta la capacidad creativa de los alumnos gracias al desarrollo de su propio negocio, ayudándole a obtener actitudes y valores positivos gracias a su desarrollo personal.

7. CONCLUSIONES

Uno de los principales objetivos de la educación es el desarrollo integral del alumno. Por medio de este proyecto de innovación, se pretende que el docente vaya dando paso a nuevos métodos de enseñanza, más allá de los meramente expositivos, donde los alumnos adquieren más autonomía a la hora de adquirir nuevos conocimientos. Las necesidades y las formas de aprendizaje han cambiado y es tarea del docente adaptarse a esos cambios.

La asignatura de Economía es una disciplina compleja y progresiva, que requiere de conocimientos básicos previos y de un esfuerzo adicional para que los alumnos comprendan estos conceptos. Es necesario recurrir continuamente a ejemplos, símbolos y conexiones reales con el mundo que nos rodea. Es por tanto necesario que los alumnos conozcan la importancia de la materia económica e involucrarlos en el propio aprendizaje.

La realización del TFM supone poner en práctica muchos de los contenidos abordados a lo largo de la realización del Máster, además de detectar problemas observados durante la realización de las prácticas curriculares en el centro educativo e intentar corregirlos con la puesta en práctica del proyecto de innovación.

Este proyecto de innovación emplea una metodología constructivista bajo la cual los alumnos deben crear e interiorizar los conocimientos a través de la propia experiencia. Las actuaciones de los alumnos no responden únicamente a estructuras conductuales estímulo-respuesta, sino que la motivación que estos tienen por el aprendizaje depende de una interpretación personal del estímulo que es motivada por factores inter e intrapersonales que difieren de unos alumnos a otros. Será por tanto tarea del docente emplear metodologías y estrategias de enseñanza aprendizaje consiguiendo los objetivos marcados. Con el fin de aprovechar la cooperación este proyecto de innovación trata de agrupar a los alumnos con el fin de beneficiarse los unos de los otros.

El aprendizaje basado por proyectos requiere de un trabajo extra por parte de los alumnos ya que son estos los encargados de involucrarse en mayor medida en adquirir su propio conocimiento guiados siempre por el docente. Se pretende que los alumnos vayan desarrollando su propio conocimiento o ampliándolo, de una manera más creativa y ver como los conocimientos teóricos tienen una aplicación práctica para la vida real.

Tras la puesta en práctica del proyecto, podemos concluir cómo los alumnos fueron capaces de aplicar varios de los conceptos aprendidos a lo largo de la asignatura. Ver la conexión de la Economía con el resto de materias, además de afianzar su espíritu emprendedor y creativo. Muchos de los alumnos ampliaron conocimientos más allá de los propios marcados en el currículo de 1º de Bachillerato, y reflejaron cómo el trabajo cooperativo les permitió obtener mayores logros, utilizando el apoyo mutuo para fortalecer determinadas áreas de mejora. También pudieron experimentar la complejidad que conllevaba realizar un proyecto de negocio.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bradley-Levine, J. y Mosier, G. (2014). *Literature Review on Project-Based Learning*. University of Indianapolis Center of Excellence in Leadership of Learning.

Delval, J. (1987). *La construcción del mundo económico en el niño*. Investigación en la Escuela, 2, pp. 21-37.

Díaz- Aguado, M.J. /2004). Educación intercultural y cooperación. *Una nueva interacción educativa para un mundo que también es diferente*. Madrid: Universidad complutense

Hernández, F., y Ventura, M. (2008). *La organización del curriculum y proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Grao.

Larmer, J. y Mergendoller, J.R. (2010). 8 Essentials for Project-Based Learning. Educational Leadership, 68(1), 52-55.

Leiva, C. (2005). Conductismo, constructivismo y Aprendizaje. Tecnología en marcha, vol. 18,1.

Pujolàs, P. (2011). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo. Trabajo publicado por la Universidad de Vic en noviembre de 2011. Universidad de Vic: Cataluña.

Rodríguez, C. Álvarez, D., Bernardo, A. (2011). *Psicología para el profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato*. Pirámide. P.p. 115-137.

Schuman, L. (1996). Perspectives on instruction: Behaviorism, Cognitivism and Constructivism.

Travé González, G. (1997). *La enseñanza y el aprendizaje de las nociones económicas en la educación obligatoria: aportaciones del ámbito de*

investigación a la didáctica de las ciencias sociales (Tesis doctoral). Sevilla: Universidad de Sevilla.

Wagner, T. (2012). *Creating Innovators*. New York : Scribner.

Wormholeit. Obtenido de <https://www.wormholeit.com/es/como-aprendemos>

9. ANEXOS

Anexo I

Este proyecto de negocio supone la realización de un informe que deberá incluir los siguientes puntos que se describen a continuación. Debéis poner en práctica los diferentes temas y conceptos que se han ido desarrollando a lo largo del curso en la asignatura de Economía.

Formareis grupos de 4 personas para la realización del trabajo. Una vez definidos los grupos remitiréis un email al profesor con el nombre del grupo y los miembros que lo componen.

La estructura del trabajo constará de portada, índice paginado, desarrollo y conclusiones finales. En el desarrollo del trabajo debéis incluir los siguientes puntos:

- a) Definición del proyecto:** describir brevemente como nace el proyecto, las motivaciones y los principales objetivos que se pretenden conseguir.
- b) Presentación del equipo humano:** personas que conforman la empresa
- c) Plan de marketing:** debe contemplar descripción de los productos/servicios, estudio de mercado, localización de la empresa, previsión de ventas, comunicación, publicidad, distribución, e imagen de marca (Diseñar logo del negocio).
- d) Plan económico-financiero:** desglosar los costes fijos, variables y el precio de venta. Calcular el umbral de rentabilidad y representarlos gráficamente.

El formato del informe será con tipo de letra Arial con tamaño 12 puntos y texto justificado. La extensión recomendada del informe es de 20 páginas incluida portada y bibliografía. Se valorará positivamente la creatividad del grupo.

Una vez finalizado el trabajo, uno de los miembros de cada equipo deberá enviar el informe en formato Word o PDF por email al profesor encargado de

la asignatura. También incluirá la presentación de su trabajo para la exposición en el aula.

El plazo de envío finaliza 1 mes después de la entrega de esta guía informativa.

Anexo II

A continuación, se muestran los diferentes logos que crearon los alumnos de 1º de Bachillerato del IES Práxedes Mateo Sagasta en la realización de sus proyectos de negocio y para los que se tiene autorización para incluirse en este proyecto por parte del centro y los alumnos.

